Documentación T01E01 - Cuerpos Digitales

Repositorio de lecturas utilizadas para realizar el programa

Referencias de Antonella Consiglieri

ARDÈVOL, Elisenda y GÓMEZ-CRUZ, Edgar. (2012). Cuerpo privado, imagen pública: el autorretrato en la práctica de la fotografía digital. En: Revista de Dialectología y Tradiciones Populares. vol. LXVII, Nº 1, pp. 181-208 doi: 10.3989/rdtp.2012.07

ARDÈVOL, Elisenda y VAYREDA, Agnès. (2002) Identidades en línea, prácticas reflexivas. Ponencia presentada en el Seminario Identidad en la Era Digital. Las Palmas de Gran Canaria, España.

BOURDIEU, Pierre. (1988). "Espacio social y poder simbólico". En: Cosas Dichas. Buenos Aires: Edit. Gedisa. pp.127-142

----------. (2010). "La construcción social de los cuerpos". En: La dominación masculina y otros ensayos. Buenos Aires: Edit. Anagrama. Pp. 8 - 31

CHAMPAGNE, Patrick (2012 [1975]). "Los campesinos van a la playa" Traducción: Mariano Bussi. Revista del Museo de Antropología 5: 101-106, 2012 / ISSN 1852-060X (impreso) / ISSN 1852-4826 (electrónico)

DI PRÓSPERO, Carolina. (2011) "Autopresentación en Facebook: Un yo para el público". En Revista Latinoamericana de Estudios sobre Cuerpos, Emociones y Sociedad N° 6 agosto – noviembre de 2011, ISSN 1852.8759

GOFFMAN, Erving. (2010) [1963] "Estigma. La identidad deteriorada". Amorrortu, Buenos Aires

GRILLO, Oscar. (2008). "Internet como un mundo aparte e Internet como parte del mundo";. En: Ciberoamérica en Red – Escotomas y fosfenos 2.0., Cárdenas, M., y Mora, M. Barcelona: Editorial UOC.

HALL, Stuart. (2003). "Introducción: ¿quién necesita `identidad'?". En Hall, Stuart et. Al. Cuestiones de identidad cultural. Buenos Aires, Amorrortu.

HINE, Christine (2004 [2000]) Capítulo VI: "Autenticidad e identidad en entornos virtuales" En Etnografía virtual. Editorial UOC. Aragó I R2,08011 Barcelona

Levy, Nahuel. (2016). "Antropología de una afinidad electiva. Foros digitales, hackers y teoría social clásica". En: GUEBEL, Claudia. (Compiladora). El uso de la teoría sociológica clásica en la

producción antropológica Aplicaciones y relecturas en estudios de caso. Editorial de la Facultad de Filosofía y Letras Universidad de Buenos Aires.

LINNE, Joaquín (2020). “No sos vos, es Tinder”. Gamificación, consumo, gestión cotidiana y performance en aplicaciones de “levante”. En: Convergencia, Volumen 27: 01-26 https://doi.org/10.29101/crcs.v27i0.13365

MILLER y HORST (2012).“The Digital and the Human: A Prospectus for Digital Anthropology” En: Digital Anthropology. Introducción. 50 Bedford Square, Londres: Berg. pp 3-39

MOYA, Marian y VÁZQUEZ, Jimena. (2010). De la Cultura a la Cibercultura: la mediatización tecnológica en la construcción de conocimiento y en las nuevas formas de sociabilidad. Cuadernos de Antropología Social, Volumen 31, 75-96.

Referencias Andrea Kropman

Durand, C. (2021). *Tecnofeudalismo : crítica de la economía digital*. La Cebra ; Donostia.

Floridi, L. (2015). *The Onlife Manifesto : Being Human in a Hyperconnected Era*. Springer International Publishing.

Martí, J. (2018). Antropologia del cos. FUOC.

Pichel-Vázquez, A. (2019). *Cuerpos digitales, imagen y subjetividades. La virtualidad y la performatividad del género, la sexualidad y la corporalidad en la era de Instagram.* Trabajo de Fin de Máster.

Scolari, C. A. (2022). *La guerra de las plataformas*. Anagrama.

Referencias de Greta Wrinkler

Boellstorff, T. (2010) Placing the Virtual Body: Avatar, Chora, Cypherg. In *A Companion to the Anthropology of the Body and Embodiment*. Retrieved from https://escholarship.org/uc/item/14z8336m

Di Palma, C. (2018) La pantalla no es un juego. *Revista Kiné*, Nº18. https://www.revistakine.com.ar/la-pantalla-no-es-un-juego/

Döveling, Katrin, Harju, Anu y Denise Sommer (2018) From Mediatized Emotion to Digital Affect Cultures: New Technologies and Global Flows of Emotion. *Social Media + Society* January-March 2018: 1–11

Ferroni, F.; Gallese, V.; Soccini, A.M.; Langiulli, N.; Rastelli, F.; Ferri, D.; Bianchi, F.; Ardizzi, M. The Remapping of Peripersonal Space in a Real but Not in a Virtual. *Environment. Brain Sci.* 2022, 12,1125. https://doi.org/10.3390/brainsci12091125

Gallese, Vittorio (2020) The aesthetic world in the digital era: a call to arms for experimental aesthetics. *Reti, saperi, linguaggi 1*/2020 a. 9 (17) pp. 55-84 ISSN 1826-8889

G. De Angelis, Marina (2022) "Antropología Visual y Realidad Virtual. De la pantalla a la inmersión", *e-imagen Revista 2.0*, Nº 9, AAV-Ondare Irekia, ISSN 2362-4981
https://www.e-imagen.net/antropologia-visual-y-realidad-virtual/

Mellén, Isabel (2022) "Una lectura filosófica del videojuego «Red Matter» a partir de las teorías de la cognición corporizada». *e-imagen Revista 2.0*, Nº 9, Sans Soleil Ediciones, España-Argentina, ISSN 2362-4981
https://www.e-imagen.net/una-lectura-filosofica-del-videojuego-red-matter-a-partir-de-las-teorias-de-la-cognicion-corporizada/

Seinfeld S, Hasler BS, Banakou D and Levy J (2022) Editorial: Virtual reality and empathy.*Front. Psychol*. 13:1089006. doi: 10.3389/fpsyg.2022.1089006

Waligórski, Jan (2024) From Avatars to Hybrid Bodies: Postdualist and Posthumanist Approaches to the Anthropology of Virtual Reality, *View. Theories and Practices of Visual Culture* 38. https://www.pismowidok.org/en/archive/2024/38-digital-entanglements/from-avatars-to-hybrid-bodies